

«V» É VITÓRIA PROBLEMÁTICA

TÍTULO: V
MÁQUINA: Spectrum

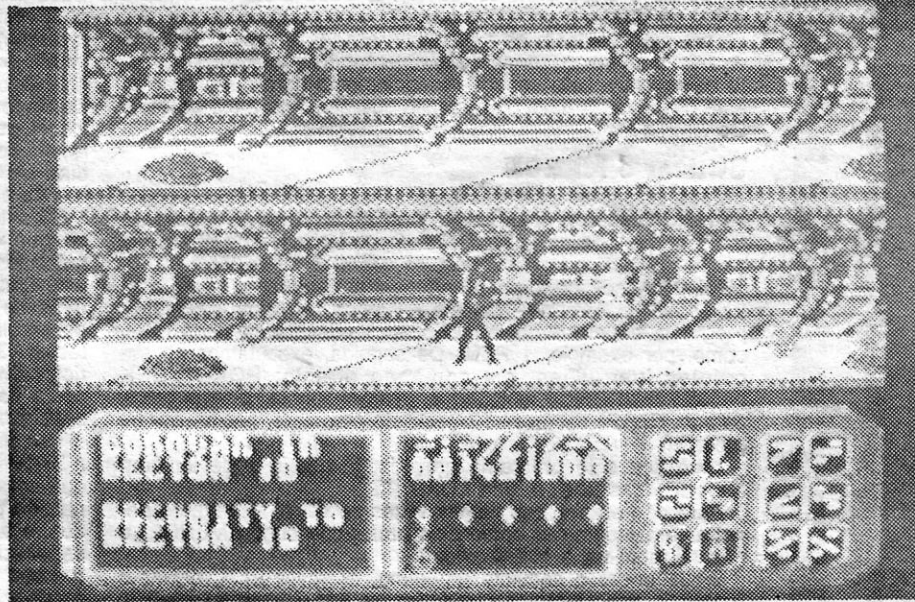
R

Este jogo, V, é a adaptação de uma série televisiva, e aquela inicial corresponde a «Visitantes» de uma raça alienígena, que vêm à Terra numa missão aparentemente amigável, pedindo ajuda para o seu planeta, que está a ficar desidratado. São simpáticos, iguazinhos a qualquer terrestre que se preze, e toda a gente gosta deles... até que se descobre que, na realidade, se trata de uma raça de lagartos, ou coisa que o valha, e que os seus perfeitos rostos não passam de máscaras aperfeiçoadíssimas. Mais: têm um gosto por carne humana (e não só) e a Terra arrisca-se a tornar-se num gigantesco supermercado, caso os «Visitantes» não sejam destruídos. Aí, surge a revolta, e «V» passa a significar «Vitória».

A missão cabe a Michael Donovan, a personagem que controlamos, e é aqui que o jogo se inicia. Donovan está no interior da nave dos alienígenas, num corredor, com o objectivo de colocar explosivos em lugares estratégicos, que a destruirão por completo, mas poderá também ir eliminando muitos inimigos antes disso, se conseguir chegar aos laboratórios onde estão as fórmulas do «pó vermelho», letal para a raça de lagartos.

A nave divide-se em cinco níveis verticais, acessíveis por portas laterais, marcadas com uma espécie de «S» invertido, que se abrem por meio de códigos (um dos problemas a resolver), e cada nível contém uma série de corredores, que podem ser explorados usando as plataformas de transporte (facilmente detectáveis no solo). Neste caso, e como se vêem dois corredores sobrepostos no ecrã, se existem duas plataformas, uma por cima e outra por baixo, o transporte efectua-se também de cima para baixo; se estão desconectadas, ou apenas se vê uma, então, o transporte é para cima. E, nalguns casos, para o exterior da nave... Nos corredores, e nalguns pontos, Donovan encontra ainda geradores e, se se encostar às respectivas saídas, poderá recarregar o seu laser, acção bastante necessária depois de alguns recontros.

Com efeito, «Diana» (era «Esta» a dirigente máxima dos alienígenas) protegeu bem a nave com robots de vários tipos e graus de perigosidade, contra os quais a única defesa é uma boa pontaria. A outra, porque reduz o número de alienígenas e, portanto, a sua capacidade de controlo, é descobrir os bocados da fórmula do «pó vermelho», juntá-los e fazer o veneno circular pelo



sistema de ventilação. Os robots disparam raios, que afectam o coração de Donovan, e, por isso, a sua «vida» é representada por um cardiograma. Quando a linha fica recta, acabou-se... Todavia, se ele está bastante tempo sem ser atingido, depois de atingir um estado de fraqueza, poderá recuperar.

O objectivo principal, como acima referimos, é colocar explosivos em determinados locais da nave — a entrada de água, o sistema de purificação de ar, o computador central, o reactor nuclear e o hangar de atracagem —, fugindo, depois, na sua própria nave, que deixou neste último sítio. O problema, todavia, reside em fazer que todas as cargas deflagrem ao mesmo tempo, regulando os detonadores.

Para facilitar a missão de Donovan, este possui um *Communicator* dos alienígenas, que lhe dá informações preciosas sobre a nave... só que os símbolos são, em regra, os da escrita dos «Visitantes». Este instrumento ocupa a parte inferior do ecrã e possui uma área de mensagens, à esquerda, que mostra a localização de Donovan (em língua terrestre, valha-nos isso). Ao centro, na parte superior da janela, está o computador, com dígitos alienígenas, o score com dígitos terrestres, e indicadores relativos a Donovan (energia do laser, oxigénio de que dispõe, etc.) Finalmente, à direita, está o sistema de

comunicações, com diversos ícones, sobre os quais são nulas as instruções e que temos que decifrar. Por exemplo, os símbolos permitem abrir portas laterais (neste caso, aparecem duas filas de dígitos alienígenas, que devem ser decifrados), enviar mensagens, solicitar a localização, fabricar o «pó vermelho» (depois de ter a fórmula), colocar explosivos, etc.

Podem jogar-se com joystick (movimentos laterais fazem Donovan andar, «para a frente», saltar e rolar, «para trás», accionar transportadores, passar portas e, estando fora destas últimas áreas, aceder ao *Communicator*, e aqui seleccionam-se os ícones carregando em «disparar») ou com as seguintes teclas: «Caps»/«X», esqu/dir; «P»/«L», subir/descer; «B» a «Space», disparar.

Este jogo, como se depreende, é complexo, combinando a acção e uma boa estratégia, e é sem dúvida um dos mais interessantes produzidos já este ano. Com excelentes gráficos e comandos fáceis, vai ocupá-los durante horas.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: Não perder

«MUGSY» NÃO LIGA À «LEI SECA»

TÍTULO: Mugsy's Revenge
MÁQUINA: Spectrum

A primeira coisa que atrai em *Mugsy's Revenge* são os gráficos de excelente qualidade que ilustram os locais de acção, bem desenhados e coloridos, transmitindo bem o ambiente em que se passa a história. Menos cuidados, ou antes, vulgares, são os das cenas de acção, em que *Mugsy* entra num tiroteio com a polícia, aliás fácil de vencer, a única altura em que são utilizadas as teclas de movimento («I»/«P»; «Q»/«Z»; e «N», para disparar).

Mugsy é fácil de conduzir, mas difícil de conduzir bem, porque são muitos os obstáculos que se deparam à personagem para reconstruir o seu reino marginal à base de contrabando de uísque — a acção passa-se quando estava em vigor a chamada Lei Seca, nos Estados Unidos, em que era proibido vender ou consumir bebidas alcoólicas, — de bares clandestinos, de chamariques para atrair clientes, etc., e tudo isto tentando evitar a actuação da polícia ou de gangs rivais. Para tudo isso, *Mugsy* tem apenas que dizer sim ou não (te-

clas «Y» e «N») ou indicar quantidades ou opções por meio das teclas de algarismos (e, obviamente, premindo-se «Enter»).

O «ecran» é todo ocupado pelos gráficos, com duas janelas: a inferior, do lado direito, serve para as respostas de «Mugsy», a superior contém o texto, ou seja, as sugestões que um acólito da personagem lhe vai dando; em baixo; uma barra indica como vão os negócios. A janela de texto exige alguma atenção, por dois motivos: por um lado, o texto «sobe» em *scroll* e há que acompanhá-lo, por outro, é usada uma linguagem bastante peculiar, que procura reproduzir o calão e formas de pronunciar características do mundo em que *Mugsy* se move («dat» por «that», «da» por «do», «wanna» por «want», «hafta» por «have to», etc). Ou seja, para além do jogo exigir conhecimentos razoáveis de inglês, há que estar atento a estes «americanismos».

No início, o acólito de *Mugsy* diz-lhe que há uns barris à venda e pergunta se ele quer comprar; ele responde afirmativa ou negativamente e, no primeiro caso, indica depois a quantidade; depois há que contratar homens, e aparecem opções, por números, e o mesmo sucede quanto ao dinheiro que receberão. Estabelecer uma boa rede de contrabando com o Canadá é importante, assim como é vital



impedir (ou tentar impedir) que um dos homens dê com a língua nos dentes («squeal») aos agentes do FBI («Feds»). Quando há problema, é sempre possível arranjar um «contrato», isto é, na linguagem de *gangster*, contratar um pistoleiro para matar o prevaricador ou ofensor, mas isto nem sempre resulta da melhor maneira. Depois, há os rivais, sempre à espreita e tentando arrebatar o seu bocado ou a totalidade do que *Mugsy* já conseguiu.

O sucesso de *Mugsy* vai-se medindo por anos e quantos mais o aguentarmos melhor, mas o destino mais frequente é a cena (bem animada e curiosa, pelo menos à primeira) da sala de bilhares. O objectivo final é fazer *S* ele se mantenha no «negócio» até a lei ser revoga-

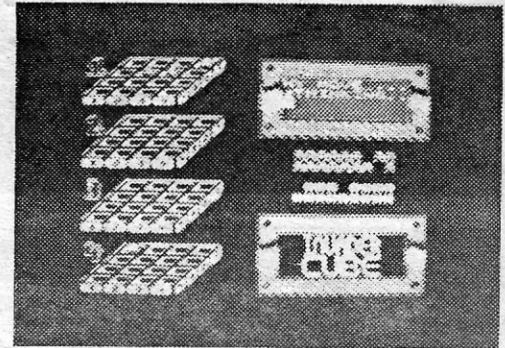
da, altura em que pode agarrar nos lucros e dedicar-se a outras actividades.

Parece fácil, mas, na realidade, é preciso usar uma certa estratégia e, além disso, o custo das coisas varia de jogo para jogo, como poderão ver, o que mantém um certo interesse. É evidente que, uma vez completado, *Mugsy* não terá de novo o mesmo atractivo, mas é isso que sucede, de resto, com a maioria dos jogos. E este, de facto, está acima da média, conforme nos habituou já o *Melbourne House*.

GÉNERO: Estratégia/
/com alguma acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 7
CONSELHO: A comprar

Monitor

LASER BASIC



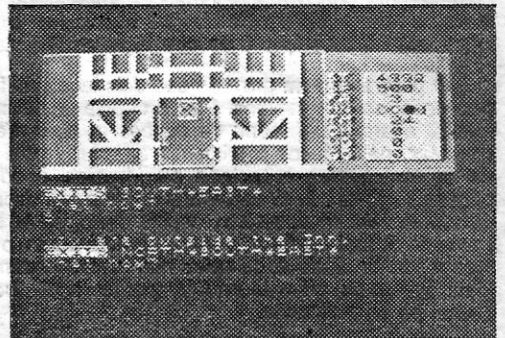
Este programa não é um jogo, mas nem só de jogos aqui se trata e *Laser Basic*, de qualquer forma, é um instrumento muito importante para quem se sinta abalçoado a elaborar um desses programas, porque se destina, fundamentalmente, a criar *sprites*, quaisquer que sejam, grandes, pequenos, rápidos ou lentos, além do fundo em que se deslocam.

Para fazer isto com o Spectrum, como se sabe, são necessárias muitas e complexas rotinas, e a função de *Laser Basic* é facilitar essa programação, acrescentando 138 comandos ao *Basic* do Spectrum e proporcionando um conjunto pré-elaborado de 109 *sprites* para todos os gostos e finalidades. Por outro lado, um programa gerador de *sprites* permite criar todos os que se desejem, sem as limitações dos UDG.

O programa, complexo que é, ocupa um espaço surpreendentemente pequeno de memória — apenas 8K —, mas tem um «contra» inevitável: é que qualquer programa que se escreva, usando o *Laser Basic*, só correrá se este estiver na memória do Spectrum antes de carregarmos a nossa «obra». Para obviar a isso, a Oasis Software produziu também um *Laser Compiler*, que permite a compilação dos programas em código-máquina (e este compilador ocupa igualmente reduzido espaço).

As virtualidades do *Laser Basic* são demonstradas num programa-jogo (ver a foto) com gráficos bastante claros e funcionais, em 3D, mas as limitações que acima mencionámos tornam um pouco restritiva a utilização deste *tool kit*, além de ser aconselhável o uso de *microdrives*. De qualquer forma, quem se interesse por programação gostará de ter o *Laser Basic* na sua colecção — desde que consiga, obviamente, arranjar as respectivas instruções, contidas em quase 80 páginas. Se trabalhar com este programa é difícil, tendo o manual, sem este é inteiramente impossível.

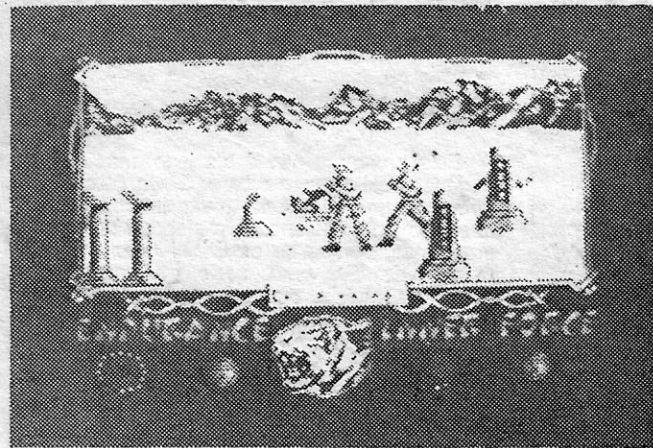
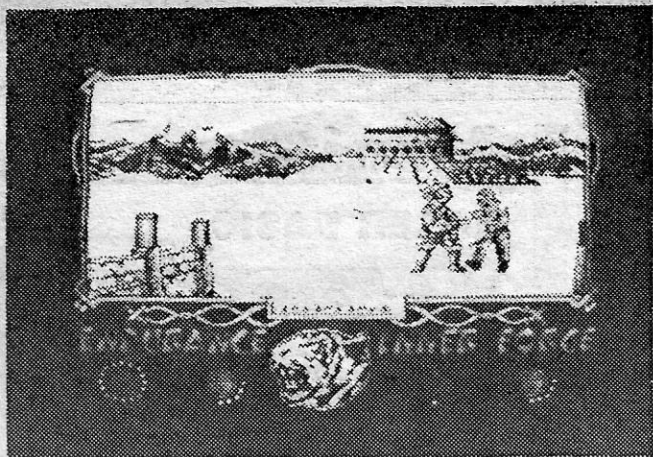
THE WRATH OF MAGRA



Aventura de texto e gráficos bastante complexa, *The Wrath of Magra* apelará, sobretudo, aos que têm um gosto pelo fantástico e pela magia, sempre presentes nesta história, apresentada em três extensos episódios, cada um a ocupar os 48K de memória do Spectrum.

O objectivo é libertar do feitiço e das masmorras de *Magra* uma princesa, por quem o herói está apaixonado, mas ele só o conseguirá, claro, matando a terrível bruxa. O que não é tarefa fácil, diga-se desde já, exigindo não só o encadear de uma série de acções como o uso adequado de magia, na ocasião e lugares apropriados, além da necessidade de derrotar em combate uma variada gama de monstros e demónios. A maioria dos objectos indispensáveis para o bom desenrolar da missão é recolhida na primeira parte, num vale onde os poderes de feitiçaria são neutralizados. Depois disso, o herói segue para o complexo de túneis e minas, sob o castelo de *Magra*, e, finalmente para o castelo.

O jogo, bastante complexo, como dizíamos, torna indispensável, pelo menos, um dos dois manuais de instruções que devem acompanhá-lo, o «Livro das Sombras», onde estão descritos os feitiços que o personagem pode utilizar e, ainda, os de que poderá ser vítima se não souber neutralizá-los. Caso não possam fornecer-lhes as instruções, então mais vale não adquirirem a casete, por muito que gostem de aventuras.



ARTES MARCIAIS EXERCITAM DEDOS

TÍTULO: *The Way of the Tiger*
MÁQUINA: Spectrum

Os jogos de artes marciais não são muito diferentes uns dos outros e *The Way of the Tiger* pouco ou nada traz de novo, quer a nível de «história» quer de gráficos, para além de um carregamento por partes, que nos parece absolutamente desnecessário.

O personagem é um guerreiro *ninja*, mas há um bom caminho a percorrer antes que ele se torne de facto temível (no Japão, os *ninjas* eram quase exageradamente receados e corriam numerosas lendas a seu respeito, das quais a mais assustadora era a que lhes atribuía o poder de se tornarem invisíveis, além de se dizer que para eles não existiam obstáculos de qualquer natureza). Como não podia deixar de ser, foi educado num templo e, já adulto, torna-se um defensor dos fracos e lutador contra as forças do mal.

Tudo isto, claro, pouco interessa, porque o objectivo deste jogo, afinal, é vencer os adversários em três modalidades diferentes de combate: de mãos nuas, com um pau ou com uma espada. O programa permite apenas jogar contra o oponente comandado pelo computador e os gráficos são bons, um pouco do estilo de *Exploding Fist* e *Gladiator*, com uma animação sem grandes problemas. Há três *screens* diferentes, ocupando uma área bastante razoável, um pouco monocromáticos, para evitar choque de atributos, e mais imaginativos do que é costume em alguns destes jogos, mas a sensação é de que já vimos tudo isto.

O programa vem gravado dos dois lados da fita e carrega-se por fases, como dissemos. Pouco depois de se iniciar o carregamento, aparece um menu de opções e, aí, é melhor pararem o gravador, pelo menos à primeira vez, para lerem o texto. Depois de seleccionarem o teclado ou *joystick*, escolhem uma das opções e, então, será carregada a parte correspondente ao que quiserem. Não se assustem, depois disso, se as barras de carregamento desaparecerem, porque, como é óbvio, o computador vai recebendo os sinais e, se estes não correspondem à opção escolhida, ignora-os, até que aquela aparece e, aí, tudo passa a processar-se normalmente.

O sistema é aborrecido e ainda mais porque temos que voltar ao princípio, cada vez que desejamos nova opção, e até na que nos dá o «jogo completo» é preciso carregar por partes. Tirando isto, e para os apreciadores do género, é sem dúvida um jogo agradável, nem mais nem menos complicado que outros.

Os comandos envolvem uma série de teclas, que se utilizam isoladamente ou em conjunto com a de «disparar», neste último caso alterando o movimento. Por exemplo, teclando «A», a personagem avança, e se premirmos «W», ela dá um salto, mas, se carregarmos simultaneamente em qualquer daquelas teclas e em «M» («disparar»), o efeito é, respectivamente, de pontapé ao ventre e de pontapé em voo, para usar expressões pouco técnicas. Assim, e no total, além de «M», usam-se as seguintes: «A», «Q», «W», «E», «D», «C», «X» e «Z».

Para começar, é melhor seleccionar as opções de prática em qualquer das modalidades, em que os adversários são menos aguerridos (embora não muito) do que no jogo completo. E se, em qualquer altura, quiserem descansar, afastem-se do adversário e ponham-se a andar. Ele segue-os teimosamente, mas demasiado longe para atacar, e temos aí um meio de apreciar a paisagem!

GÉNERO: Simulador/Ação

GRÁFICOS (1-10): 7

DIFICULDADE (1-10): Variável

CONSELHO: A comprar só por apreciadores do género

Pokes & Dicas

REGISTAMOS com o maior agrado que alguns leitores estão a enviar-nos material não relacionado apenas com jogos, isto é, explorando o Spectrum para outras utilizações, desde a pequena «brincadeira» de efeitos visuais a um outro aproveitamento da máquina. Consideramos isto bastante positivo — mesmo que alguns contributos não sejam originais, mas o problema é que, se começamos a ocupar este espaço com esse material, quem «sofre» é o pessoal que fica à espera de *pokes* e *dicas* para os jogos. Por outro lado, há também quem se interesse por estes *truques*, e os próprios leitores que os enviaram gostariam de vê-los publicados. Solução? Tudo se arranja, e só vos peço mais algum tempo de paciência, enquanto se organiza este espaço do suplemento para outra secção, esta destinada à nova participação que nos está a ser enviada. De acordo?

Utilizar o MERGE

Entre esses contributos, alguns têm aqui cabimento, porque se relacionam com a utilização dos jogos, como é o caso do material que nos enviou o *J. P. Luis*, de Lisboa, uma protecção contra MERGE e uma maneira de utilizar o MERGE.

Primeiro, indica a forma de proteger um programa nosso contra MERGE. Assim — diz ele — antes de termos qualquer programa em *Basic* na memória, escrevemos uma linha inútil, como, por exemplo, 1 REM. De seguida, executamos as seguintes instruções, em comando directo: POKE PEEK 23635+256*PEEK 23636,255 e, aparentemente, a linha desaparece. Depois escreve-se o resto do programa, que se deseja proteger.

Uma vez este programa gravado, já não o pode ler com MERGE, mas apenas com LOAD.

Para os *hackers*, que muitas vezes se vêem aflitos para penetrar em programas comerciais protegidos contra MERGE, e não só, aqui vai a contra-medida.

Basta entrar o seguinte programa, escrever RUN, deixar o programa que se pretende penetrar ser lido, e quando a leitura acabar o programa estará em memória, sem se autoacccionar e sem o computador entrar em CRASH.

```
1Ø FOR N=23296 TO 23314:READ A:POKE N,A:NEXT N:RANDOMISE USR 23296
```

```
2Ø DATA 62,1,33,16,91,5Ø,116,92,34,93,92,2Ø5,14,6,2Ø7,8,34,34,13
```

Poderá então observar e alterar a listagem a seu gosto, mas se, ainda assim, a listagem estiver inobservável, poderá examiná-la introduzindo a seguinte linha:

```
FOR N=PEEK 23635+256*PEEK 23636+4 TO 1Ø9:PRINT N;" ";PEEK N,(CHR$ PEEK N AND PEEK N>32):LET N=N+6*(PEEK N=14)+4*(PEEK N=13):NEXT N
```

Infelizmente, os números de linha não serão observáveis, mas, se omitir a quarta instrução da linha, poderá observar todos os *bytes* da zona de memória onde está o programa.

E mais um «hacker»

Contributo para meter *pokes* nos programas veio também de *Luis Miguel Santos*, do Cartaxo, que lembra que muitos programas começam com a linha Ø, que não tem acesso e bloqueia, se metermos um MERGE.

Para ultrapassar isso, diz *Luis*, façam LOAD "" e, depois, STOP. Se o programa ficar visível, introduzam, então POKE 23756,1 e, depois, o POKE necessário; se o *écran* ficar da cor da tinta, tentem fazer INK (seguido do número) e, se não resultar, INK VAL (número correspondente).

Pode acontecer o programa não dar acesso, nem com MERGE nem com BREAK. Neste caso, só gravando esta parte do programa com o OMNICOPI, depois de desactivar a RUNLINE. Quando passar o programa gravado, aparecerá a mensagem OK, e depois utilizem o truque necessário. No caso de listagem não aparecer e não haver truque à primeira vista, tentem fazer LIST de vários números. Se aparecer uma linha com comandos trocados, toda baralhada, é porque o programa está protegido por um programa em código-máquina, que é impossível de desbloquear.

Dicas para Back to Skool

Ricardo Jorge Rodrigues, da Parede, tinha pedido ajuda para *Everyone's a Wally* e *Back to Skool*, além daquela que já teve resposta na semana passada. Por hoje, vamos às «traquinices» na escola, mas *Wally* é que vai ser mais complicado, porque as indicações de que dispomos são muito longas e só por si ocupavam toda esta secção. Vamos a ver se as publicamos aos poucos. OK?

No começo do jogo, entra na escola dos rapazes e procura a pistola de água em todas as carteiras; quando a encontrares, vai para a sala que tem três chávenas numa prateleira e dispara sobre elas, que se tornam azuis; sobe as escadas, aponta a fita às chávenas e quando aparece um professor, dispara, o que faz cair alguma água; se a água atingir um professor, ele diz um número, que deves anotar; faz isto a quatro professores e escreve os números no quadro negro; poderás, então, utilizar a bicicleta; se te puseres junto ao gabinete do director e lanças uma garrafinha de mau cheiro, quando ele se aproxima, ele abre a janela, mas deves ter cuidado para não seres apanhado; depois, e como já podes usar a bicicleta, deixa-a no exterior da escola das raparigas; a seguir, há que neutralizar Albert, o vigilante, disparando a fita contra a árvore, quando ele vai a passar por baixo; se for bem calculado, cai-lhe um fruto em cima da cabeça, o que o faz desmaiar, ficando aberta a porta da escola; pela janela aberta, dispara a pistola de água contra o vaso de flores, depois coloca-te sobre este e poderás sair da escola; repete o procedimento no portão, para saires por este; vai à escola das raparigas e procura a garrafa de *sherry* de *Miss Take*, mas tens que evitar que esta te veja antes; salta sobre a garrafa, para a apanhares e, se a professora te perseguir, larga-lhe o rato (que deves ter apanhado anteriormente); depois disso, monta a bicicleta e dirige-te para o portão; quando te aproximares, põe-te de pé na bicicleta e, quando ela chocar com o portão, és projectado para a escola dos rapazes; aqui, enche as chávenas com *sherry* e derrama-as, uma por uma, sobre as cabeças dos professores, que darão códigos, os quais escreverás no quadro; depois, vai à arrecadação e apanha a rá; volta de bicicleta à escola das raparigas, vai até às prateleiras e salta, para que a rá fique lá em cima; quando *Miss Take* estiver por baixo da rá, atira esta abaixo, de forma que lhe caia em cima da cabeça, após o que a professora deixa cair uma chave; apanha a chave, volta à escola dos rapazes, segue Wacker até ao seu gabinete e salta para cima do cofre, para completar o jogo.

Geoff Cape's Strongman

A *Paulo Fernandes*, da Amadora, sucedeu o que é comum a muitos de vós: arranhou um jogo, e instruções, nada! Neste

caso, é o *Strongman* e vamos dar-lhe uma ajuda.

O objectivo do jogo é fazer que a personagem que controlamos vença seis provas. No começo, há uma sessão de treino, que nos dá forças para o que se segue, e acumula-se força abanando lateralmente o *joystick* ou teclando as teclas respectivas, com bastante velocidade, de forma que o vermelho preencha o máximo de espaço possível (também há a hipótese de aceitar a força que o computador atribui, «default strength»). Cada prova começa com um período de descanso, em que se pode distribuir a energia que temos pelas oito partes do corpo representadas nos ícones dos dois lados do *écran*. O procedimento é o seguinte: eleva-se o cursor para o ícone e vai-se premindo «disparar» até julgarmos que transferimos já energia suficiente (isto pode ser avaliado pela pequena barra em cada ícone), mas, cuidado, que há mais para distribuir. O processo repete-se até as oito partes terem energia, mas a prática te dirá, em relação a cada prova, quais as que necessitam mais ou menos conforme os músculos mais usados.

Durante a prova, a energia desce, conforme o nível de esforço que escolheste no início e o uso que foi dado a esses músculos. Se, por exemplo, em qualquer prova, Geoff tem que usar uma parte do corpo que já não tenha energia, desmaia, e terá de voltar ao princípio. No início de cada prova, que se desenrola na parte central do *écran*, terás de usar ainda as teclas «Z» e «X» para mover a barra horizontal na parte inferior, com escala de 0 a 100, para indicares o esforço que será posto na prova. Quanto mais esforço, mais depressa a prova será completada, mas isto é também mais difícil.

Nas provas de puxar um carro («Lorry Pull»), carregar barris («Barrel Loading») e levantar e rolar um carro («Car Roll»), tens que ser extremamente rápido. Com efeito, os oito ícones iluminam-se pela ordem em que os músculos respectivos são utilizados, e tu tens que mover a seta pelos ícones, conforme essa sequência, e premir «disparar». Se conseguires seguir a ordem, o ícone que activaste torna-se verde, se activaste um fora da sequência, este fica vermelho. Se meteres os pés pelas mãos na sequência, Geoff pára e a sequência recomeça quando todos ficarem vermelhos (se ainda houver energia). Para cortar troncos («Log Chop»), tens de premir «disparar» para o machado cortar, mas com o cálculo necessário para cair sempre no mesmo sítio e cortar o tronco. Para carregar barris, e além do que já dissemos acima, usa o *joystick* para o levar ao barril e apanhá-lo, usa agora os ícones, conforme explicámos, e quando ele chegar ao camiã-teclas ou primes «disparar», na altura exacta, para ele pôr o barril no camiã. Ao todo, são cinco barris. Para fazer subir a escala na feira («Fairground Bell»), abanar o *joystick* (ou teclar) até que todos os ícones estejam vermelhos, indicando que ele está pronto; nessa altura, «disparar» fá-lo baixar o maço e quanto mais rápido fores no «disparar», melhor o resultado.

Quanto à luta de *sumo* (o *sumo*, como talvez saibas, é uma luta tradicional japonesa), o objectivo é fazer o outro contendor sair do ringue dentro do tempo, premindo «disparar» na altura exacta.

Quanto aos comandos, podes usar *joystick* Kempston ou Interface II, ou as seguintes teclas: «Q» a «T», esquerda, «Y» a «P», direita, «1» a «Ø», para cima, «A» a «L», para baixo, «Space», disparar.

E, finalmente, os pokes

Depois disto, temos que arranjar ainda espaço para *pokes*, e eles aí vão:

Mandados por *Luis Miguel Santos*:
— FAIRLIGHT: POKE 61928,Ø
— ROLLER COASTER: POKE 38988,255
— MIKIE: POKE 4Ø556 (ou 57 ou 58),Ø;4Ø554,62;4Ø555,53;(ou4Ø845 ou 46 ou 47),Ø
— NIGHTSHADE: POKE 53442,0:53443,12 (vidas infinitas): 58Ø56,0 (passar paredes): 511Ø5,Ø (passar monstros, mas não se podem apanhar objectos)
Mandados por *Jorge Fonseca*, de Lisboa:
— DYNAMITE DAN: POKE 52678,Ø
— ROBOT MESSIAH: POKE 53336,Ø
— ROLLER COASTER: POKE 38988,255
— PYJAMARAMA: POKE 48658,Ø
— CYLU: POKE 37915,Ø
— ZORRO: POKE 53729,Ø
— DIGGER DAN: POKE 25559,Ø
— ROAD RACER: POKE 2715Ø,Ø
— JET SET WILLY EDITOR: POKE 36477,1
— ZAXXON: POKE 48825,255
— PUSH OFF: POKE 26862,167
— THREE WEEKS IN PARADISE: (versão espanhola): POKE 35799,16-3+n.º vidas

— WEST BANK (versão inglesa): POKE 53331,Ø
(Os outros foram já contemplados, como podes ver.)
Pedro Casaca, de Lisboa, mandou muitos e são publicados por partes. Apesar de alguns terem saído noutros números, repetimos, porque pode dar-se o caso de alguém não ter lido o jornal nessa data. Aliás, faremos isso de vez em quando.

— 1994: POKE 36121,255
— MAGIC CARPET: POKE 2953Ø,Ø
— CAVERN FIGHTER: POKE 31683,183
— KNIGHTLORE: POKE 53567,Ø
— TUTANKHAMON: POKE 27783,Ø
— ALIEN 8: POKE 43735,2Ø1 ou 53567,Ø
«Pendurados» de *José João Morais* ficam estes:
— ATIC ATAC: POKE 36519,Ø
— FRANKENSTEIN: POKE 28287,255
— CRITICAL MASS: POKE 56789,52

J. J. Morais, que gostaria de trocar correspondência, mora em Vila Nova de Gaia, na Avenida da República, 1651, 4.º-Dt.º. Finalmente, *Miguel Grima*, de Sacavém, que também ficou «pendurado» na semana passada:

— PUD PUD: POKE 49287,Ø
— MANIC MINER: POKE 65132,Ø
Este último é especial para *José Manuel Figueiredo Rodrigues*. Quanto a *Miguel Grima*, o resto que enviaste irá para a nova secção.

Enviaram-nos mapas, entretanto, algumas *dicas* de interesse, mas isso, e muito mais, ficará para a semana.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CÓDEX